

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HERITAGE-
LADDER” BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI WARISAN BUDAYA DAERAH KU
SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

IKA PUSPITA SARI
NPM: 2214060163

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:
IKA PUSPITA SARI
NPM: 2214060163

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HERITAGE-LADDER”
BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI WARISAN BUDAYA DAERAH KU SISWA KELAS V SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

IKA PUSPITA SARI

NPM: 2214060163

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HERITAGE-LADDER”
BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI WARISAN BUDAYA DAERAH KU SISWA KELAS V SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 13 Juli 2026

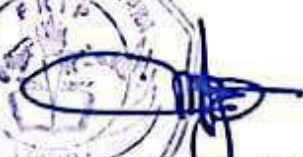
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

2. Penguji I : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd

3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widdodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ika Puspita Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tanggal lahir : Nganjuk, 06 Maret 2004

NPM : 2214060163

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juni 2026

Menyatakan

The image shows an official stamp of FKIP Nganjuk, which includes the institution's name and logo. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Ika Puspita Sari
NPM. 2214060163

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“The only person you have to focus on is yourself”

Always remember that the end of one path is the beginning of another.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tuaku, adikku, dan keluarga besar yang selalu medoakan dan mendukung dalam penulisan karya ini secara emosional dan finansial. Untuk sahabatku sejak SMA yaitu Prahesti dan Tiara yang selalu menguatkan dan memberi dukungan moral dalam menjalani sampai selesai. Untuk teman-teman yang kukenal selama kuliah yang membantu dengan tulus. Terakhir, untuk diri sendiri yang selalu berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Ika Puspita Sari, Pengembangan Media Pembelajaran “HERITAGE-LADDER” Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Warisan Budaya Daerahku Siswa Kelas V SD, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Pengembangan, media permainan, warisan budaya

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pada kelas V SD yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku masih konvensional, hanya memanfaatkan buku siswa dan papan tulis, serta belum mengoptimalkan penggunaan media inovatif. Hal tersebut menyebabkan siswa mudah ramai, sulit berkonsentrasi, serta mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasinya, diperlukan pengembangan media HERITAGE-LADDER yang merupakan modifikasi permainan ular tangga dan berbasis gamifikasi. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan pengembangan media pembelajaran HERITAGE-LADDER berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran HERITAGE-LADDER berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini berupa 40 siswa kelas V dan guru dari SD Negeri 1 Klagen, Kecamatan Rejoso, Nganjuk. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi; pedoman wawancara; angket validasi ahli materi dan ahli media; angket respon siswa dan guru; serta soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif terhadap data hasil observasi, wawancara, dan perbaikan media serta analisis kuantitatif terhadap data hasil validasi, angket respon, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil validasi materi memperoleh skor 98% dan validasi media memperoleh skor 75,7% sehingga rata-rata keduanya adalah 86,85% dengan kriteria media sangat valid. 2) hasil rata-rata angket respon siswa memperoleh skor 88% dan angket respon guru memperoleh skor 84% sehingga rata-rata keduanya adalah 86% dengan kriteria sangat praktis. 3) hasil rata-rata *pre-test* adalah 57,9 dan rata-rata *post-test*nya adalah 75,8 sehingga terjadi adanya peningkatan. Selain itu, hasil uji Paired Sample T-test diperoleh hasil signifikansi 2-tailed 0,000 yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan media terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media HERITAGE-LADDER berbasis gamifikasi dapat digunakan pada pembelajaran materi Warisan Budaya Daerahku karena dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian selanjutnya jika ingin mengembangkan media sejenis maka disarankan untuk mempertimbangkan materi lain serta memperhatikan kelemahan dan hambatan pada penelitian ini.

PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah, Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “HERITAGE-LADDER” Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Warisan Budaya Daerahku Siswa Kelas V SD” ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rector UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar mendampingi dan memberi dukungan penuh selama penyusunan skripsi;
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar mendampingi dan memberi dukungan penuh selama penyusunan skripsi;
6. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri dan khususnya dari Program Studi PGSD yang telah memberikan ilmu dan bantuan dengan tulus;
7. Kepala Sekolah, Guru kelas V, dan Staf SD Negeri 1 Klagen yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
8. Kedua orang tua yang tanpa henti memberikan doa dan dukungan dalam moral dan material;
9. Keluarga besar yang telah memberikan harapan positif dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
10. Teman-teman yang selalu berbagi dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Semua pihak bersangkutan dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa, dan penulisannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca.

Kediri, 13 Juli 2026



Ika Puspita Sari
NPM. 2214060163

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Desain Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	61
B. Data Uji Coba.....	67
C. Analisis Data	71
D. Revisi Produk.....	74

E. Kajian Produk Akhir	77
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	37
3.1 Waktu Penelitian	46
3.2 Data dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.3 Pedoman Observasi Studi Pendahuluan.....	49
3.4 Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan	49
3.5 Angket Validasi Ahli Media	50
3.6 Angket Validasi Ahli Materi.....	51
3.7 Angket Respon Guru	52
3.8 Angket Respon Siswa.....	53
3.9 Kisi-kisi Soal Tes Evaluasi.....	54
3.10 Kategori Penilaian Angket Validasi	56
3.11 Kriteria Validitas Media	57
3.12 Kategori Penilaian Angket Respon Guru	57
3.13 Kriteria Kepraktisan Media.....	58
4.1 Desain Media HERITAGE-LADDER	63
4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	64
4.3 Lembar Validasi Ahli Media	65
4.4 Komponen Produk Akhir Media HERITAGE-LADDER.....	66
4.5 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	68
4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru	68
4.7 Hasil Pre-test dan Post-test Siswa	70
4.8 Hasil Uji Normalitas (Saphiro-Wilk)	73
4.9 Hasil Paired Sample T-Test	74
4.10 Revisi Produk Berdasarkan Validator Materi.....	75
4.11 Revisi Produk Berdasarkan Validator Media	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 Kerangka Berpikir	38
3.1 Model ADDIE	40
3.2 Sketsa awal HERITAGE-LADDER	42
3.3 Sketsa awal kartu materi dan kuis	42
4.1 Komentar dan Saran dari Guru Kelas	69
4.2 Komentar dan Saran dari Validator Materi	74
4.3 Komentar dan Saran Validator Media	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	94
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan	96
3 : Surat Izin Penelitian	98
4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	98
5 : Hasil Observasi Saat Studi Pendahuluan	100
6 : Hasil Wawancara Guru Saat Studi Pendahuluan	102
7 : Soal Tes Awal Kemampuan Siswa dan Kunci Jawaban.....	105
8 : Lembar Hasil Tes Awal Kemampuan Siswa	107
9 : Modul Ajar	110
10 : Bahan Ajar.....	113
11 : Lembar Penilaian	120
12 : Soal Pre-test dan Kunci Jawaban	130
13 : Soal Post-test dan Kunci Jawaban	134
14 : Produk “HERITAGE-LADDER”	138
15 : Hasil Validasi Ahli Media	139
16 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	143
17 : Angket Respon Guru.....	147
18 : Angket Respon Siswa	150
19 : Lembar Pre-test Siswa	151
20 : Lembar Post-test Siswa.....	154
21 : Hasil Analisis Data Menggunakan SPSS	157
22 : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	158
23 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	159
24 : Hasil Cek Plagiasi Skripsi.....	160
25 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia yang memengaruhi dalam pembentukan kualitas individu dan mempersiapkan generasi mendatang dalam menghadapi perkembangan zaman serta berkaitan dengan peningkatan potensi intelektual dan karakter. Hal ini didukung pernyataan Abd Rahman et al., (2022) bahwa pendidikan didefinisikan secara sederhana sebagai upaya seseorang dalam mengembangkan dan meningkatkan keunggulan yang dimilikinya, baik secara fisik maupun psikis selaras dengan nilai-nilai yang tumbuh dalam masyarakat dan kebudayaan. Isnaini dan Fanreza, (2024) menyampaikan bahwa melalui proses pendidikan, seseorang meraih pengetahuan, pelatihan kemampuan dalam kehidupan sehari-hari, dan meningkatkan keterampilan sosial dalam bermasyarakat. Bidang pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan fokus pada Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini didukung dengan pendapat Wibowo et al., (2023) bahwa rumpun ilmu sosial merupakan perpaduan dari kajian sosial, ekonomi, sejarah, politik, hukum, geografi, dan disiplin ilmu lainnya yang membahas tentang sosial dan perubahan masyarakat. Menurut Endayani (2017) Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan membentuk siswa menjadi bagian dari masyarakat yang berpengetahuan, memperlihatkan nilai, sikap, dan keterampilan yang dapat membimbing siswa mengerti keadaan lingkungan. Selain itu, juga dapat membantu siswa mengatasi permasalahan sosial yang dekat dengan kehidupannya dalam bermasyarakat.

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus dirancang secara optimal karena memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan. Menurut Parni (2020), pembelajaran IPAS di sekolah dasar khususnya pada materi yang mengarah pada ilmu sosial membutuhkan persiapan yang matang dari segi strategi, metode, dan pendekatan dengan alasan mata pelajaran ini

mengandung pengetahuan yang penting untuk kehidupan siswa di masa mendatang. Tidak jarang guru menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran dalam menunjang pengajaran IPAS di sekolah. Setiawati et al., (2019) menyatakan bahwa guru diharapkan mampu memfasilitasi siswa dengan sumber belajar serta media dengan disesuaikan pada kebutuhan dan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran IPAS. Namun, pada kenyataannya tidak semua guru mampu menyediakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Rachmawati et al., (2023), kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki pendidik untuk merancang dan memproduksi media secara mandiri. Hal ini didukung pernyataan Nurhasana et al., (2022) bahwa kemampuan guru belum merata dalam menyediakan alat bantu di pembelajaran IPAS dengan karena beberapa guru termasuk dalam kategori sulit menguasai keterampilan mengaplikasikan media pembelajaran. Di samping itu, masih ditemukan penggunaan media yang belum mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Rhodinia et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran pada pembelajaran IPAS seringkali kurang interaktif seperti pada penggunaan gambar sehingga kurangnya interaksi dan juga tidak kontekstual seperti pada penerapan media yang tidak menggambarkan daerah lingkungan sekitar siswa. Hal ini menjadikan siswa sulit menguasai pembelajaran IPAS secara mendalam.

Pembelajaran IPAS khususnya pada ilmu sosial berisi banyak materi yang cenderung mengandung hafalan dan ketika mengajar, guru sering menerapkan metode ceramah. Sejalan dengan pendapat Sari et al., (2021) bahwa dengan penjelasan dari guru mengenai materi yang panjang dan banyak mengakibatkan siswa sulit menguasai materi tersebut dan menganggap pembelajaran sosial tidak menarik. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi pada SD Negeri 1 Klagen pada 6 Maret 2026 bahwa pelaksanaan pembelajaran materi Warisan Budaya Daerahku mata pelajaran IPAS di kelas V kelas masih terpusat pada guru sehingga siswa mudah ramai dan sulit konsentrasi terhadap materi yang disampaikan guru. Alat

penyampaian materi yang digunakan guru hanya berupa buku ajar BKS dan papan tulis. Selain itu, terlihat bahwa guru belum memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran, baik media konkret maupun digital sehingga siswa terlihat belum tertarik secara keseluruhan terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada 6 Maret 2026, guru kelas V mengaku kesulitan mengelola siswa untuk memusatkan perhatian pada pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku karena belum ada hal yang membuat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Selain itu, diketahui alasan guru belum menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya untuk mewujudkan suatu media. Kemudian, guru juga menyampaikan bahwa siswa berharap adanya variasi pembelajaran dengan permainan agar mereka dapat belajar dengan menyenangkan. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap adanya media, sebab dalam pembelajaran IPAS yang memuat materi keragaman budaya menurut Andriani et al., (2025) memerlukan dukungan visualisasi yang menarik supaya siswa lebih mudah dalam memahami berbagai konsep dan jenis budaya daerah.

Berdasarkan pengumpulan data melalui pemberian tes kemampuan awal materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V yang dilaksanakan pada 7 Maret 2026, diketahui bahwa pemahaman materi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan capaian hasil belajar dari 40 siswa yang diketahui dari rata-rata nilai tes menunjukkan nilai 65,75. Hasil tersebut tergolong rendah karena dari 40 siswa, yang mencapai nilai di atas 70 hanya berjumlah 11 siswa sedangkan yang lainnya tidak. Hal tersebut menyatakan bahwa hanya 27,5% siswa memahami materi dan 72,5% siswa lainnya tidak. Dengan hal tersebut maka guru sebagai pengajar tidak mendapati kepuasan dan siswa tidak merasakan kepuasan hasil dari usaha belajarnya.

Dari berbagai permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan untuk mendukung

peningkatan keterlibatan dan penguasaan materi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Asiah et al., (2021), media pembelajaran yang terintegrasi permainan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi dengan lebih efektif. Selain itu, penelitian Wardani et al., (2025) menyatakan bahwa pengimplementasian media berbentuk *game* menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya pada pelajaran yang memuat materi tentang tradisi dan budaya. Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan peneliti yaitu media pembelajaran modifikasi dari permainan ular tangga yang dipadukan gamifikasi. Secara lebih lanjut Ilham et al., (2023) menguraikan bahwa permainan berbasis papan yang dapat dimainkan oleh dua atau lebih orang biasa disebut permainan ular tangga. Pemain bermain dengan menggunakan dadu untuk menentukan seberapa jauh mereka berjalan melalui kotak-kotak bernomor yang berisi ular dan tangga.

Permainan ular tangga dapat mempermudah proses pembelajaran karena menyajikan aktivitas untuk siswa dan menunjukkan kreativitas guru. Penelitian Nugraha et al., (2023) menunjukkan bahwa dalam konteks pendidikan, permainan ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran sehingga mampu merangsang minat belajar siswa melalui interaksi langsung dan tantangan yang terdapat pada permainan. Dalam materi Warisan Budaya Daerahku yang terdapat nilai-nilai seni, sejarah, serta peninggalan bentuk benda dan tak benda memerlukan media yang mampu menyajikan konten materi tersebut secara konkret. Modifikasi permainan ular tangga menjadi salah satu media yang relevan digunakan karena dengan bantuan kartu-kartu seperti kartu materi dan kartu kuis maka penyajian materi dapat dimaksimalkan.

Permainan ular tangga dapat dikembangkan melalui modifikasi menjadi suatu media yang membantu pembelajaran dengan disesuaikan tujuan yang diharapkan. Dalam penelitiannya, Zuhriyah (2020) mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran IPS tetapi terdapat kekurangan yang tampak yaitu materi pada kotak-kotak terlalu padat dengan ukuran huruf yang kecil. Selanjutnya, Anggraini et al., (2018)

mengembangkan permainan ular tangga berbantuan kartu pada materi kedudukan dan peran keluarga, tetapi hanya tersedia kartu kuis sehingga menunjukkan bahwa materi yang dipelajari kurang tersampaikan. Penelitian oleh Marcela et al., (2022) memperlihatkan bahwa media ular tangga yang dibuat memiliki ukuran tergolong kecil untuk digunakan oleh sekelompok siswa sehingga timbul adanya kesulitan dalam penggunaan.

Berdasarkan paparan di atas, media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu HERITAGE-LADDE berbasis gamifikasi. Media ini, yang merupakan modifikasi dari permainan ular tangga, memiliki keunggulan yang membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar karena membuat suasana yang menyenangkan dan membuat siswa terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Selain itu, media ini memiliki potensi untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dan aktif. Hal ini diperkuat Sabila et al., (2021) yang menyatakan fakta bahwa siswa diharuskan untuk bekerja sama dan berinteraksi saat belajar dalam kelompok daripada belajar secara individu. HERITAGE-LADDER menggunakan bantuan kartu materi dan kartu kuis mengenai materi Warisan Budaya Daerahku. Dalam penelitiannya, Rasyd et al., (2023) menyimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga “Operdam” dengan berbantuan kartu pertanyaan dan pengetahuan mencapai kategori validitas serta respon siswa yang sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran sehingga media ini dinyatakan mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Media pembelajaran HERITAGE-LADDER akan diintegrasikan sistem gamifikasi berisi pemberian poin-poin jika kuis terjawab dengan benar, *reward* pada pemenang, serta elemen lainnya. Menurut Sari Alfiyan (2023), istilah gamifikasi merujuk pada penerapan komponen permainan yang berupa pengadaan poin, tingkatan level, *reward*, dan lain-lain dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Mulia et al., (2023) menyatakan bahwa sistem gamifikasi memiliki keunggulan yaitu adanya respon aktif dari siswa, menciptakan kompetisi yang sehat, dan memberikan tantangan yang memotivasi sehingga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, gamifikasi diterapkan dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengembalikan fokus siswa. Selain itu, Nurfadhillah et al., (2021) menyatakan bahwa dengan adanya naiknya ketertarikan siswa untuk belajar maka hasil belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Materi akan disajikan singkat pada kartu materi sehingga kotak-kotak permainan tidak akan padat akan tulisan dan membantu menambah penguasaan materi siswa. Media ini diterapkan pada kelompok dengan anggota 6 siswa sehingga ukuran media akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan untuk menciptakan suasana yang lebih terkontrol.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran HERITAGE-LADDER berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Batasan Masalah

Dengan tujuan penelitian ini lebih terfokus dan pembahasannya tidak meluas pada topik yang lain, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pengembangan media pembelajaran HERITAGE-LADDER berbasis gamifikasi pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 1 Klagen.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah sehingga dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat yang terdiri dari dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu kontribusi karya ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar. Dapat menyumbang kajian baru terhadap topik media pembelajaran pada hasil belajar IPAS materi Warisan Budaya Daerahku. Serta memberi manfaat berupa dijadikan bahan referensensi oleh peneliti lain yang mengembangkan fokus kajian yang sama dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti dengan uraian sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif dan pemanfaatan media HERITAGE -LADDER yang dibuat dapat menjadi pertimbangan kegunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan dan inovasi guru dalam memanfaatkan sarana pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah diterima para siswa. Selain itu, diharapkan para guru mampu menerapkan metode gamifikasi yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, meskipun media belum bisa direalisasikan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada materi Warisan Budaya Daerahku setelah diterapkannya media dan memunculkan kebiasaan untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena adanya sistem gamifikasi yang telah diintegrasikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti berupa pengalaman langsung proses desain, pengembangan, dan implementasi media “HERITAGE-LADDER” berbasis gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andriani, L., Putri, K. E., & Laila, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi keragaman budaya di indonesia untuk peserta didik kelas iv sd negeri 1 bajulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 567-578. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.31199>
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (STAD) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 2 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1235>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arumsari, B. T., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2023). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 270-282. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas v pada pembelajaran tematik terpadu di sd/mi. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9-18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the addie approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Cayani, S., Lubis, M., & Saltifa, P. (2021). Pengembangan soal higher order thinking skill (hots) materi bilangan di sekolah menengah pertama. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 32-44. <https://doi.org/10.33627/sm.v4i2.467>

- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Ijtimaiyah: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 1(1).
- Eni, S. P., & Tsabit, A. H. (2017). *Arsitektur kuno kerajaan-kerajaan kediri, singasari, dan majapahit di jawa timur indonesia*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The gamification developments in education: perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177-186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hidayana, A. F. (2024). Perkembangan sosial emosional siswa kelas v mi nurul ulum sidorejo madiun. *Growthy: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 28-39.
- Hidayat, K., Natalia, H., Rakhmawati, R., & Firmansyah, R. A. (2023). Strategi pengembangan sate sebagai makanan khas daerah madura. *Parjhuga: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Daerah*, 1(2), 47-55.
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi ke-5). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(4), 901-914. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>
- Ilham, M. N., Alamudi, A., & Ariessa, S. (2023). Mengeksplorasi media pembelajaran mufrodat dalam pembelajaran bahasa arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 9(1).
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, B. dkk. (2023). *Media pembelajaran: teori, implementasi, dan evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami warisan budaya dan identitas lokal di indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Ips*, 18(1), 77-85. <https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9902>
- Irawan, A., & Indawati, N. (2021). KERIS: Struktur-fungsi-aktivitas (kajian dengan pendekatan etnoarkrologi). *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Ips*, 15(2), 173-196. <https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.5685>
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 279-297. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1130>
- Jannah, L. R., Indah, P. N., Indra, D., & Amir, T. (2021). Promosi jajanan tradisional dumbleg khas Gondang, Kabupaten Nganjuk dengan memanfaatkan media

sosial. *Jurnal Agribisnis Unisi*, 10(1) 22-32.
<https://doi.org/10.32520/agribisnis.v10i1.1535>

- Jannah, S. N., & Rohman, A. (2025). Analisa kualitas ketersediaan bahan soto lamongan sebagai upaya menjadi konsistensi tradisional. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://doi.org/10.62281/v3i6.2263>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1), 1-6.
- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). Perkembangan fisik dan karakteristiknya serta perkembangan otak anak usia pendidikan dasar. *Madaniyah*, 9(2), 217-236.
- Khasanah, U. (2020). *Pengantar microteaching*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v madrasah ibtidaiyah thoriqoh hidayah. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 5(1), 56-66. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.675>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Lister, M. C. (2015). Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 3(2).
- Maharani, C. A. M. (2022). *Perancangan komik digital sebagai media promosi candi tikus di Mojokerto* [Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang]. <https://repository.um.ac.id/272001/>
- Mahardhika, A. B. (2021). *Perkembangan kesenian jaranan di tulungagung pada tahun 1995 hingga 2020 m*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ips siswa kelas iv sd negeri 138 palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

- Miftah, M. (2018). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105.
- Mulawato, P. P., & Handoyo, P. (2024). Dampak modernitas terhadap identitas sosial makanan tradisional surabaya 'rujak cingur'. *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 6(3), 218-226. <https://doi.org/10.20527/pn.v6i3.11241>
- Mulia, H. G., Nurlaila, I., Afifah, A., Naufal, M., & Ali, A. W. S. (2023, December). Pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran maharah bahasa arab. *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia* (Vol. 2, hlm. 65–71).
- Murwonugroho, W., & Miftakhudin, M. (2020). Kajian rupabheda: tokoh-tokoh sri tanjung pada relief Candi Penataran. *Panggung*, 30(2), 519-561. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i2.953>
- Museum Gubug Wayang. (2015). *Artefak Majapahit*. Museum Gubug Wayang Mojokerto. Diakses pada 15 April 2026 melalui <https://gubug-wayang.com/koleksi/artefak-majapahit/>.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *Jurnal Ilmial Circuit*, 1(1), 60-73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nugraha, H. C., & Laugu, N. (2021). Pelestarian naskah kuno dalam upaya menjaga warisan budaya bangsa di perpustakaan museum dewantara kirti griya tamansiswa yogyakarta. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 7(1), 105-120. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.37694>
- Nugraha, M. D. S., Al-Anshari, F. A., Prakusa, K. V., & Setiyawan, M. (2023). Modifikasi desain antarmuka board game ular tangga sebagai media edukasi ipa flora dan fauna bagi siswa sd negeri begalon 1. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta* (Vol. 1, hlm. 857-870).
- Nurfadhillah, S. (2021). *media pembelajaran: pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sd negeri kohod iii. *Pensa*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhasana, P. D. (2022). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran IPS di sekolah dasar sekecamatan Sukarami Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 8251-8258. <https://doi.org/10.99534/z27ahx03>
- Pane, E. P. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Parni, P. (2020). Pembelajaran ips di sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96-105.
- Patty, A. (2018). *Pemanfaatan media realia dalam bidang studi sains biology* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran wayang kertas terhadap nilai karakter siswa sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190-196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Pramesti, A. R. (2023). Analisis media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61-76.
- Puspitasari, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran jendela daun (jeda) pada pembelajaran ipa sd materi jenis dan bentuk tulang daun tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://repository.unpkediri.ac.id/17014/>
- Puspitasari, I., Saidah, K., & Aka, K. A. (2024). Keefektifan pengembangan media pembelajaran jeda (jendela daun) pada pembelajaran ipa sd materi jenis dan bentuk tulang daun tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 833-843. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17603>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 131-139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Rachman, A., Yochanan, C., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11(1), 106-121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Rahmadani, A., Armilah, A., Ulkhaira, N., Syafitri, N., Azhari, Y., & Lubis, R. (2025). Implikasi perkembangan peserta didik dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 5(1), 223-232. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i1.1890>
- Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 13 Palembang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang]. Repository Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. <https://repository.radenfatah.ac.id/12144/>

- Rahmawati, S. (2023). Pembentukan karakter berbasis kearifan lokal pada siswa kelas v sd. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2100-2112.
- Rasyd, A., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga operdam (organ peredaran darah manusia) pada muatan pelajaran ipa kelas v sdn 1 bagik Manis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 897-909. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1296>
- Rhodinia, S., Triamanda, S., Setiawan, B., & Aziz, A. (2024). Permasalahan media pembelajaran ips yang kurang variatif dan strategi pemecahannya. *Aladalah: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(1), 25-37. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613>
- Riduwan, R., & Akdon, A. (2015). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31-37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Rochmahningtyas, N. (2025). Simbolisme dan keindahan dalam kesenian reog ponorogo: sebuah kajian multidisiplin. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(2), 347-363. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5420>
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rohmah, N. (2023). *Eksplorasi warisan budaya lokal untuk media pembelajaran ipas*. Surabaya: Pustaka Media.
- Rokhman, B. I., & Haswanto, N. (2024). Perancangan website kuliner pecel madiun sebagai media pelestarian warisan budaya tak benda indonesia. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning And Computer Science*, 4(1), 212-223. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1055>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'adah, R. N. & Wahyu, W. (2020). *Metode penelitian r&d (research and development) kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian game edukasi (ular tangga) untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Semai: Seminar Nasional Pgmi* (Vol. 1, hlm. 499-518).

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samudra, B., & Khusna, N. I. (2023). Budaya ritual larung sembonyo yang ditinjau dari nilai pendidikan karakter. *Tsaqifa Nusantara: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial*, 2(02), 117-138. <http://dx.doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.24087>
- Sani, R. A. (2017). Arsitektur rumah di kawasan cagar budaya trowulan (studi pemukiman majapahit abad ke-14 m). *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(3), 965-980. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/21084>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11, Jilid 1). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11, Jilid 2). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Saputra, D. (2023). Regenerasi budaya lokal melalui pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-125.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: systematic literature review. *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis problem based learning dan ular tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Setiani, G. A. K., Agustiana, G. A. T., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: media pembelajaran siswa kelas v sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran ips untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.13176>
- Setiawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas v. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Setyaningrum, B. (2022). Strategi pelestarian kebudayaan daerah melalui festival budaya dan pariwisata berkelanjutan. *Jurnal Manajemen Budaya*, 5(1), 22-34.

- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: penggunaan gamifikasi saat ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Soeharto, K. (2003). *Teknologi pembelajaran pendekatan sistem, konsepsi, dan model, sap, sumber belajar, dan media*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (mie) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r & d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana C. (2018). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tantri, L., Saranani, M. S., & Dima, D. (2023). Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan metode proyek di tk mata oleo desa wajogu buton tengah. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 6(2), 168-175.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utomo, A., Dermawan, T., & Pratiwi, Y. (2023). Transformasi cerita dalam ludruk menjadi cerita gambus misri di kabupaten jombang. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7(1), 209-222. <https://doi.org/10.22219/satwika.v7i1.25373>
- Wardana, V. M. A. (2024). Tari remo jombangan sebagai tari penyambutan kebudayaan khas jombang. *Greget: Jurnal Kreativitas dan Studi Tari*, 23(1), 51-60. <https://doi.org/10.33153/grt.v23i1.2740>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan media game scratch pada pembelajaran ipa kelas v materi alat pernapasan pada

- hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40-49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>
- Wardani, S. A., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan game educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>
- Wardhana, F. J. (2025). Pembangunan tugu pahlawan ditinjau dari catatan r. sarodja. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 16(4).
- Wibowo, A. D., Pradani, C. H., Hanifan, S. A., Al Islami, Z. N., & Marini, A. (2023). Peran literasi sosial dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(2), 141-152.
- Wibowo, A., & Gunawan, R. (2023). Integrasi muatan lokal sejarah dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1450-1462.
- Widaratna, P. A., Koriawan, G. E. H., & Sutrisno, L. B. (2023). Asimilasi motif jawa dan madura pada rumah adat tabing tongkok di situbondo jawa timur. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 35-45. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i1.60970>
- Wulandari, R. T., Jazuli, M., & Djatiprambudi, D. (2023). Rekonstruksi nilai karakter anak dalam lakon lahire panji laras pada pertunjukan wayang topeng malang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3449-3460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4591>
- Zali, M., Nurlaila, S., Marhaeni, D. A., Kurnadi, B., Heryadi, A. Y., & Ubaidillah, I. (2025). Karapan sapi tangghe': budaya pesta toron tana dan pasca panen (perspektif normatif, historis dan sosial-ekonomi). *Jurnal Ilmiah Fillia Cendekia*, 10(1), 50-54. <https://doi.org/10.32503/fillia.v10i1.6828>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ips di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>